

**MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI
PERMAINAN ALAM PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



Oleh:

Renny Dwi Cahyani

201310230311324

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2017

**MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI
PERMAINAN ALAM PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Muhammmadiyah Malang
Sebagai salah satu persyaratan untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Psikologi**

Oleh:

Renny Dwi Cahyani

201310230311324

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2017

LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul Skripsi : Meningkatkan Keterampilan Sosial melalui Permainan Alam pada Anak Usia Sekolah Dasar
2. Nama Peneliti : Renny Dwi Cahyani
3. NIM : 201310230311324
4. Fakultas : Psikologi
5. Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang
6. Waktu Penelitian : 20 Desember 2016 – 5 Januari 2017

Skripsi ini telah diuji oleh dewan penguji pada tanggal 4 Februari 2017

Dewan Penguji

Ketua Penguji	: Dr. Iswinarti, M.Si	()
Anggota Penguji	: 1. Adhyatman Prabowo, S.Psi., M.Psi.,	()
	2. Dr. Nida Hasanati, M.Si	()
	3. Hudaniah, S.Psi., M.Si	()

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Iswinarti, M.Si.

Adhyatman Prabowo, S.Psi., M.Psi.,

Malang, 21 Februari 2016

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang

Dr. Iswinarti, M.Si.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Renny Dwi Cahyani
NIM : 20131030311324
Fakultas/Jurusan : Psikologi
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang

Menyatakan bahwa skripsi/karya ilmiah yang berjudul:

Meningkatkan Keterampilan Sosial melalui Permainan Alam pada Anak Usia Sekolah Dasar

1. Adalah bukan karya orang lain baik sebagian maupun keseluruhan kecuali dalam bentuk kutipan yang digunakan dalam naskah ini dan telah disebutkan sumbernya.
2. Hasil tulisan skripsi/karya ilmiah dari penelitian yang saya lakukan merupakan Hak Bebas Royalti non eksklusif, apabila digunakan sebagai sumber pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia mendapat sanksi sesuai dengan undang-undang yang berlaku.

Malang, 4 Februari 2017

Mengetahui
Ketua Program Studi

Yang Menyatakan

Yuni Nurhamida, S.Psi., M.Si

Renny Dwi Cahyani

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Metode Permainan Alam pada Anak Usia Sekolah Dasar” sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana psikologi di Universitas Muhammadiyah Malang.

Dalam Proses Penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan petunjuk serta bantuan yang bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Iswinarti, M.Si, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang sekaligus Pembimbing I yang selalu bijaksana dan sabar memberikan bimbingan, nasehat serta waktunya selama penelitian, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Adhyatman Prabowo, S.Psi., M.Psi., selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berguna, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Yuni Nurhamida, S.Psi., M.Si., selaku Ketua Program Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang sekaligus dosen wali penulis yang telah mendukung dan memberi pengarahan sejak awal perkuliahan sehingga akhirnya skripsi ini selesai.
4. TPQ Abdullah Kebonsari Malang yang telah memberikan izin dan bersedia menjadi subjek penelitian.
5. Ayah dan Ibu yang selalu menyelipkan nama penulis dalam setiap do'a-do'anya dan curahan kasih sayangnya yang tiada tara. Hal ini merupakan kekuatan terbesar bagi penulis untuk terus memiliki motivasi dalam dalam perkuliahan dan proses skripsi ini.
6. Saudariku tercinta yang telah banyak memberi semangat, dukungan dan do'anya.
7. Teman-teman Fakultas Psikologi khususnya angkatan 2013 kelas E yang selalu memberikan semangat dan juga membantu proses turun lapang penulis.
8. Laboratorium Fakultas Psikologi beserta rekan rekan asisten, untuk setiap dukungan dan bantuan selama ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak memberikan bantuan pada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari tiada satupun karya manusia yang sempurna, sehingga kritik dan saran demi perbaikan karya ini sangat penulis harapkan. Meski demikian, penulis berharap semoga ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya pembaca pada umumnya

Malang, 25 Januari 2017

Penulis

Renny Dwi Cahyani

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
ABSTRAK	1
PENDAHULUAN	2
LANDASAN TEORI	5
METODE PENELITIAN	11
Rancangan Penelitian	11
Subjek Penelitian	11
Variabel dan Instrumen Penelitian	11
Prosedur Penelitian	12
Analisis Data	13
HASIL PENELITIAN	13
DISKUSI	16
SIMPULAN & IMPLIKASI	19
DAFTAR PUSTAKA	20

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rancangan Penelitian	11
Tabel 2. Deskripsi Subjek Penelitian	13
Tabel 3. Deskripsi Tingkat Keterampilan Soisal <i>Pretest</i> Subjek	13
Tabel 4. Deskriptif Uji <i>Mann-Whitney</i> Data <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	15
Tabel 5. Deskriptif Uji <i>Wilcoxon</i> Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	15
Tabel 6. Deskriptif Uji <i>Gain Score Mann-Whitney</i> Data <i>Posttest</i> dan <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	15



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	10
Gambar 2. Diagram Hasil Peningkatan Keterampilan Sosial	14
Gambar 3. Diagram Hasil Uji Manipulasi Check	16



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Kegiatan	23
Lampiran 2. Instrumen Penelitian Skala Keterampilan Sosial.....	30
Lampiran 3. <i>Blueprint</i> Instrumen penelitian Skala Keterampilan Sosial.....	32
Lampiran 4. Lembar Observasi	33
Lampiran 5. Tabel Rincian Lembar Observasi	34
Lampiran 6. Input Hasil Skala keterampilan sosial Kelompok Eksperimen..	35
Lampiran 7. Input Hasil Skala keterampilan sosial Kelompok Kontrol	35
Lampiran 8. Input Hasil Observasi	35
Lampiran 9. <i>Output Uji Mann-Whitney Pretest</i> Kelompok Eksperimen & Kontrol.....	36
Lampiran 10. <i>Output Uji Wilcoxon Pretest dan Posttest</i> Kelompok Eksperimen.....	37
Lampiran 11. <i>Output Uji Wilcoxon Pretest dan Posttest</i> Kelompok Kontrol	38
Lampiran 12. <i>Output Uji Gain Score Mann-Whitney Pretest dan Posttest</i> Kelompok Eksperimen & Kontrol	39
Lampiran 13. Dokumentasi	40

MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI PERMAINAN ALAM PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Renny Dwi Cahyani
Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang
rennydwicahyani@gmail.com

Dewasa ini masa anak Sekolah Dasar terdapat beberapa keterampilan sosial yang rendah yang mengakibatkan perilakunya seringkali merugikan diri sendiri dan orang lain. Oleh karena itu dibutuhkan suatu permainan khususnya untuk meningkatkan keterampilan sosial, salah satunya permainan alam. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan sosial dengan menggunakan metode permainan alam pada anak usia Sekolah Dasar. Penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Alat ukur pada penelitian ini adalah menggunakan *Social Skill and Attitude Scales (SSAS)* terdiri dari 24 item. Subjek dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* adalah anak dengan kategori usia 7-10 tahun berjumlah 20 subjek dengan 10 subjek kelompok eksperimen dan 10 subjek kelompok kontrol. Penelitian dilaksanakan di TPQ Abdullah Kebonsari, Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan sosial pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu $Z = -3,271$, $p = 0,001$ bahwa metode permainan alam dapat meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Keterampilan Sosial, Anak Usia Sekolah Dasar, Permainan Alam

Today childhood elementary school there are some low social skills that lead to behavior often harm themselves and others. Therefore it takes a particular game to improve social skills, one game of nature. The purpose of this research is to improve the social skills of using natural game at elementary school age children. This research is a quasi-experimental nonequivalent control group design. Measuring instrument in this study were using Social Skill and Attitude Scales (SSAS) consists of 24 items. Subjects in this study using purposive sampling technique is child 7-10 years age category amounted to 20 subjects with 10 subjects experimental group and a control group of 10 subjects. Research conducted at the TPQ Abdullah Kebonsari, Malang. The results showed that there are differences in social skills in the experimental group and the control group $Z = -3.271$, $p = 0.001$ that natural game method can improve social skills at primary school age children.

Keywords: Social Skills, Childhood Elementary School, Games of Nature

Pada awal manusia dilahirkan belum bersifat sosial, dalam artian belum memiliki kemampuan dalam berinteraksi dengan orang lain. Secara kodrat, manusia merupakan makhluk monodualistis, artinya selain sebagai makhluk individu, manusia juga berperan sebagai makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial, manusia dituntut untuk mampu bekerjasama dengan orang lain sehingga tercipta sebuah kehidupan yang damai. Tanpa bantuan manusia lainnya, manusia tidak mungkin bisa berjalan dengan tegak. Adanya bantuan orang lain, manusia bisa berkomunikasi atau bicara, dan bisa mengembangkan seluruh potensinya kemanusiaannya. Seseorang memiliki sikap sosial apabila ia memperhatikan atau berbuat baik terhadap orang lain. Seseorang dapat dikatakan bahwa sikap sosial merupakan beberapa tindakan menuju kebaikan terhadap sesamanya.

Manusia dikatakan sebagai makhluk sosial karena pada diri manusia ada dorongan untuk berinteraksi dengan orang lain. Interaksi tersebut selalu dibutuhkan manusia dalam menjalani kehidupannya. Namun untuk memulai suatu proses dalam berinteraksi dengan orang lain tidaklah mudah, karena pada kenyataannya sering dijumpai orang-orang yang tidak bisa berkomunikasi dengan orang lain dan salah satu faktor yang mempengaruhi yaitu keterampilan sosial (*social skill*). Menurut Spence (2003) Setiap hari anak-anak dan remaja yang diperlukan untuk menangani berbagai situasi sosial yang menantang, keberhasilan pengelolaan dunia sosial memerlukan keterampilan sosial dan kapasitas pemecahan masalah interpersonal. Oleh karena itu anak perlu dilatih untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar, agar anak mampu mengembangkan keterampilan sosial mereka di kehidupan nyata.

Perkembangan keterampilan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Keterampilan sosial juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi, meleburkan diri menjadi suatu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerjasama (Spence, 2003). Pada dasarnya keterampilan sosial bukanlah sesuatu yang dibawa dari lahir. Anak belum memiliki kemampuan untuk bergaul dengan orang lain. Untuk mencapai kematangan sosial, anak harus belajar tentang cara-cara menyesuaikan diri dengan orang lain, perilaku dan interaksi yang dipelajari dari kehidupan sehari-hari. Kemampuan ini diperoleh anak melalui berbagai kesempatan atau pengalaman bergaul dengan orang-orang di lingkungannya, baik orang tua, saudara, teman sebaya atau orang dewasa lainnya.

Pelajaran yang diperoleh baik dari lingkungan keluarga maupun lingkungan sekitar, seperti teman sebaya, orang dewasa disekitarnya yang mendorong anak untuk beradaptasi dengan lingkungan. Keterampilan sosial dikenal sebagai proses yang membantu seseorang untuk memahami dan memprediksi perilaku orang lain penyebab ini untuk mengendalikan perilaku dan mengatur interaksi sosialnya sesuai dengan kondisi lingkungan untuk berkomunikasi secara efektif dengan orang lain (Slomowski & Dann, 1996).

Menurut Desmita (2010) Masa anak Sekolah Dasar pada zaman ini terdapat beberapa keterampilan sosial yang rendah diantaranya mengejek antar teman, berbicara kasar, berperilaku jahil, meminjam tanpa izin terlebih dahulu,

bermusuhan bahkan sampai berkelahi. Keterampilan sosial sangat diperlukan ketika anak memasuki kelompok sebaya. Beberapa fakta menunjukkan anak dengan keterampilan sosial rendah umumnya tidak disukai, dikucilkan, atau diabaikan oleh teman-teman. Anak yang seringkali mengalami kegagalan dalam lingkungannya, akan mendapatkan penilaian negatif dari lingkungannya, demikian juga anak yang tidak mempunyai keterampilan sosial akan sulit mempertahankan dan menjalin hubungan dengan teman lain, perilakunya seringkali merugikan diri sendiri dan orang lain sehingga menimbulkan reaksi negatif dari teman-teman lain.

Keterampilan sosial rendah menyebabkan kesulitan untuk memulai dan mempertahankan kontak dengan orang lain yang mungkin akan menjadi masalah psikologis (Segrin, 2000). Hal tersebut akan mengakibatkan timbulnya perilaku anti sosial diantaranya kesulitan dalam menjaga hubungan dengan teman sebaya dan orang dewasa serta akan kesulitan pada masa dewasa nantinya. Keterampilan sosial dapat membawa anak untuk lebih berani menyatakan diri, mengungkapkan setiap perasaan atau permasalahan yang dihadapi dan sekaligus menemukan penyelesaian yang adaptif, sehingga mereka tidak mencari pelarian ke hal-hal lain yang justru dapat merugikan diri sendiri dan orang lain.

Masa usia Sekolah Dasar, anak-anak sudah mulai memasuki periode *concrete operational* yang membuat kognitif mereka juga berkembang (Desmita, 2010). Menurut Santrock (2012) *concrete operational* dimana anak dapat bernalar secara logis sejauh penalaran tersebut dapat diaplikasikan dengan hal-hal yang konkrit. Mereka lebih mudah mengingat dan mencontoh berbagai hal menarik yang ada di sekitar mereka. Mereka juga sudah mulai berani berinisiatif, menuntut kebebasan dalam berpikir, ingin tahu, dan juga mulai berani mengambil resiko. Teori belajar sosial Bandura telah menunjukkan bahwa pembelajaran sosial anak dipengaruhi besar oleh imitasi, penguatan dan modeling. Hal tersebut merupakan ciri yang melekat keterampilan sosial yang mereka mencerminkan persyaratan tertentu dari budaya sekitarnya.

Masa usia anak Sekolah Dasar perlu ditingkatkan keterampilan sosialnya agar berperilaku dan berinteraksi sesuai dengan tuntutan lingkungan sosialnya serta dapat diterima dalam lingkungan atau kelompoknya. Salah satu upaya yang dapat meningkatkan keterampilan sosial ialah dengan bermain. Melalui bermain anak dapat mengembangkan kemampuan sosialnya, seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan teman sebayanya, dapat memahami tingkah lakunya sendiri, dan paham setiap perbuatannya ada konsekuensinya. Setiap bermain, anggota mempunyai kedudukan yang sama tanpa ada perbedaan antara yang miskin dan kaya. Anak-anak usia sekolah ini memiliki karakter yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda, ia senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. (Desmita, 2010).

Proses permainan dalam area bermain secara langsung anak dapat mengobservasi lingkungan sekitarnya sehingga anak dapat berinteraksi langsung dengan lingkungannya. Bermain dapat mempengaruhi seluruh atau semua aspek

perkembangan dengan memberikan kesempatan pada anak untuk belajar tentang dirinya sendiri, keluarga, teman sebaya, dan lingkungan disekitar anak. Melalui bermain anak juga dapat mengembangkan kemampuan sosialnya, seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebaya, dapat memahami tingkah lakunya sendiri, dan paham bahwa setiap perbuatan ada konsekuensinya serta yang lebih utama anak dapat menemukan pengalaman baru dalam kegiatan tersebut. Anak mendapatkan kepuasan dalam bermain karena secara tidak langsung anak berarti mengembangkan dirinya sendiri. Selama proses bermain anak memiliki kesempatan untuk mengekspresikan segala sesuatu yang ia rasakan dan pikirkan. Anak yang sedang bermain sebenarnya mempraktekkan keterampilan yang di miliknya secara langsung karena dengan mempraktekkannya anak akan menghasilkan pengalaman unik yang dapat membangun pengetahuannya.

Pada dasarnya anak menyukai berbagai macam alat permainan salah satunya lingkungan alam, karena memanfaatkan media alam akan lebih memudahkan dalam menggali pengetahuan anak dan lingkungan alam juga merupakan tempat yang sangat menyenangkan bagi anak untuk belajar, dari pada anak harus selalu belajar didalam ruangan semua itu membuat mereka merasa bosan. Studi di Scandinavia ini menjadi populer untuk anak usia dini menghabiskan lebih banyak waktu di luar ruangan pada lingkungan alam (Ingunn, 2001).

Bermain di lingkungan alam memiliki dampak yang positif pada anak-anak. Banyak penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa lingkungan yang digunakan untuk bermain adalah penting. bermain di lingkungan alam dapat meningkatkan kualitas bermain anak yang memberikan kesenangan dan peluang lainnya. Dewasa ini sudah jarang melihat anak bermain dengan media alam, padahal bermain dengan media alam tidak kalah menarik dengan permainan lainnya, dimana anak akan merasakan keindahan alam yang sangat asri tanpa adanya polusi. Oleh karena itu, diperlukan stimulasi permainan alam agar dapat meningkatkan keterampilan sosial pada masa usia Sekolah Dasar.

Sertain (dalam Purwanto 2007) mengatakan bahwa yang dimaksud dengan lingkungan (*enviroment*) meliputi semua kondisi di dalam dunia ini yang dengan cara-cara tertentu mempengaruhi tingkah laku kita, pertumbuhan, perkembangan atau life processes kita kecuali gen-gen. Hal ini dipertegas oleh Purwanto (2007), yang menyatakan bahwa lingkungan alam atau luar ialah segala sesuatu yang ada dalam dunia ini yang bukan manusia, seperti rumah, tumbuh-tumbuhan, air, iklim, dan hewan. Bermain dengan alam sekitar akan terdapat pengalaman baru, anak-anak akan lebih mengenal alam. Dalam permainan alam akan ada gerakan-gerakan seperti berlari-lari dalam lumpur, menanam tanaman serta memanennya. Selama proses bermain akan ada pembagian kelompok yang akan mengungkap aspek – aspek keterampilan sosial seperti kerjasama, tenggang rasa, penyelesaian konflik, tanggung jawab, dsb. Sehingga dengan adanya permainan alam dapat meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia Sekolah Dasar.

Berdasarkan uraian di atas tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui meningkatnya keterampilan sosial melalui permainan alam pada masa usia anak Sekolah Dasar. Pada

rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan keterampilan sosial melalui permainan alam pada masa usia anak Sekolah Dasar?

Adapun berbagai manfaat yang bisa kita dapatkan dari penelitian ini, yakni berupa manfaat teoritis dan praktis. Manfaat teoritis diharapkan dapat digunakan sebagai referensi ilmiah untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang pendidikan dengan fokus meningkatkan keterampilan sosial melalui metode permainan alam. Peneliti juga ingin menambahkan referensi mengenai metode permainan alam karena penelitian tentang permainan alam dirasa masih kurang. Selain itu untuk manfaat praktisnya dapat usulan intervensi pada anak usia Sekolah Dasar dalam hal peningkatan keterampilan sosial yang bisa diterapkan pada berbagai anak usia Sekolah Dasar untuk tujuan yang sama.

Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial merupakan bagian penting dari kemampuan hidup manusia. Tanpa memiliki keterampilan ini manusia tidak mulus dalam berinteraksi dengan orang lain, sehingga hidupnya kurang harmonis (*maladjustment*). Keterampilan sosial, dari pengertian yang dikemukakan oleh Fatimah (2006) berpendapat bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan mengatasi segala permasalahan yang timbul sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan.

Combs & Slaby (dalam Cartledge dan Milburn, 1992) yang menjelaskan Keterampilan sosial yaitu kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara-cara khusus yang dapat diterima dan menghindari perilaku yang akan ditolak oleh lingkungan serta dapat menguntungkan individu, atau bersifat saling menguntungkan atau menguntungkan orang lain.

Enam dimensi dalam keterampilan sosial yaitu konsep diri dan lainnya, penyelesaian konflik, komunikasi, sosialisasi, kemampuan berbagi, dan empati menurut (Richardson, Myran & Tonelson, 2009)

Elliot & Gresham (dalam Bakhtiar, 2009) menjabarkan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan sosial seorang anak:

- a. *Lack Of Knowledge* Anak kemungkinan kurang memahami tujuan dalam berinteraksi dengan teman sebayanya, selain itu, anak mungkin kurang mengetahui strategi perilaku untuk mencapai tujuan perilaku sosial yang sesuai, dan ia mungkin tidak tahu caranya dalam berperilaku secara tepat.
- b. *Lack of practice or feedback*. Banyak anak yang mengalami defisit di dalam keterampilan sosial disebabkan oleh kurangnya kesempatan untuk melatih keterampilan baru dan jarang menampilkan perilaku tersebut membuat ia kurang mendapatkan umpan balik dari perilaku yang ditampilkan
- c. *Lack of cues or opportunities*. Beberapa anak yang memiliki hambatan di dalam keterampilan sosial disebabkan oleh tidak adanya petunjuk sosial (*social cues*) yang menjadi petunjuk (*prompt*) bagi anak untuk melakukan perilaku yang sesuai. Selain itu, kurangnya kesempatan anak untuk menampilkan keterampilan sosial pada beberapa kondisi dan situasi juga menyebabkan anak dalam keterampilan sosialnya.
- d. *Lack of reinforcement*. Kurangnya faktor penguat (*reinforcement*) dari lingkungan untuk menampilkan perilaku yang diharapkan juga salah satu

faktor yang dapat berkontribusi dalam defisit keterampilan sosial seorang anak. Oleh karena itu, *reinforcement* sosial seperti pujian dan juga acungan jempol sangat penting dilakukan bila anak menampilkan perilaku yang diharapkan.

- e. *Interfering problem behavior*. Faktor terakhir yang dapat berkontribusi terhadap defisit di dalam keterampilan sosial anak adalah adanya masalah perilaku yang dimiliki oleh anak. Misalnya: faktor eksternal (bertengkar, *temper tantrum*), faktor internal (kecemasan, depresi, dan *self-esteem* rendah), dan masalah hiperaktifitas.

Perlakuan yang salah terhadap anak akan mengakibatkan dampak yang sangat besar bagi anak dalam kehidupan bersosialnya. Menurut Santrock (2007) perlakuan tersebut meliputi: kekerasan fisik, penelantaran anak, kekerasan seksual, dan kekerasan emosional.

- a. Kekerasan fisik Kekerasan fisik dicirikan oleh terjadinya cedera fisik yang diakibatkan oleh pemukulan, penggigitan maupun pembakaran. Orang tua tidak bermaksud menyakiti anak atau mencederai anak. Perlakuan fisik yang melewati batas akan berdampak negatif bagi anak.
- b. Penelantaran anak Penelantaran anak dicirikan oleh kegagalan dalam memenuhi kebutuhan dasar anak. Penelantaran ini bisa berupa penelantaran fisik, pendidikan, dan emosional.
 - 1) Penelantaran fisik meliputi penolakan, penundaan dalam mencari perawatan kesehatan, pengusiran dari rumah atau penolakan anak yang pergi dari rumah.
 - 2) Penelantaran pendidikan mencakup pembiaran terhadap kasus pembolosan anak, tidak mendaftarkan anak yang sudah saatnya bersekolah dan tidak memenuhi kebutuhan pendidikan anak.
 - 3) Penelantaran emosional meliputi tindakan seperti tidak adanya perhatian terhadap kebutuhan anak akan adanya rasa kasih sayang atau ketidakmampuan untuk memberikan kepedulian psikologis yang perlu. Dampak yang ditimbulkan dari kurangnya kasih sayang orang tua terhadap anak yaitu, anak akan mencari aktifitasnya sendiri di luar rumah, seperti bermain *play station*, *video game*, dsb. Permainan yang dilakukan secara berlebihan menimbulkan anak bersifat individualistik dan kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya yang berdampak pada keterampilan sosial anak yang rendah.
- c. Kekerasan seksual meliputi mempermainkan alat kelamin anak, pemerkosaan, dan sodomi.
- d. Kekerasan emosional meliputi tindakan pengabaian oleh orang tua yang menyebabkan masalah emosional yang serius bagi anak.

Bentuk-bentuk perlakuan yang salah seperti di atas mengakibatkan keterampilan sosial anak yang kurang baik bagi kehidupannya kelak.

Permainan Alam

Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak, sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Carron & Jas (1999) mengemukakan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang memberikan kebebasan kepada anak untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan menciptakan sesuatu.

Bruner (dalam Hurlock, 1978) berpendapat bahwa bermain adalah kegiatan yang serius dan merupakan kegiatan pokok dalam masa anak-anak. Kegiatan bermain membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan, dan memungkinkan anak berkhayal seperti sesuatu atau seseorang, suatu dunia yang dipersiapkan untuk berpetualang dan mengadakan telaah suatu dunia anak-anak.

Sertain dalam Purwanto (2007) mengatakan bahwa yang dimaksud dengan lingkungan (*enviroment*) meliputi semua kondisi di dalam dunia ini yang dengan cara-cara tertentu mempengaruhi tingkah laku kita, pertumbuhan, perkembangan atau life processes kita kecuali gen-gen. Hal ini dipertegas oleh Purwanto (2007), yang menyatakan bahwa lingkungan alam atau luar ialah segala sesuatu yang ada dalam dunia ini yang bukan manusia, seperti rumah, tumbuh-tumbuhan, air, iklim, dan hewan. Bermain dengan alam sekitar akan terdapat pengalaman baru, anak-anak akan lebih mengenal alam.

Bermain dapat sambil belajar, namun dalam bermain terdapat karakteristik yang dapat membedakan bermain dengan belajar. Karakteristik bermain pada anak menurut Hariwijaya dan Bertiani (2009) yaitu bermain dilakukan secara sukarela tanpa paksaan, bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan sehingga dapat dinikmati oleh anak-anak, tanpa adanya paksaan kegiatan bermain itu sendiri sudah menyenangkan. Tujuan bermain adalah aktivitas bermain itu sendiri, menuntut adanya partisipasi aktif dalam kegiatan bermain dan anak dapat secara bebas mengungkapkan ekspresinya dengan bermain.

Bermain memiliki beberapa manfaat yang baik untuk anak, manfaat tersebut antara lain bisa menjadi sarana hiburan yang menyediakan interaksi sosial, membangun semangat kerjasama atau teamwork ketika dimainkan, bermain bisa meningkatkan rasa percaya diri dan harga diri anak saat mereka mampu menguasai permainan. Bermain juga dapat mengembangkan kemampuan membaca, matematika, dan memecahkan masalah atau tugas. Bermain membuat anak-anak merasa nyaman dan familiar dengan teknologi, terutama bagi anak perempuan yang tidak menggunakan teknologi sesering anak laki-laki.

Bermain dapat melatih koordinasi antara mata dan tangan, serta skill motorik. Bermain dapat mengakrabkan hubungan anak dengan orangtua sehingga terjalin komunikasi satu sama lain. Oleh karena itu bermain tidak hanya memberikan dampak positif tetapi juga memulihkan kesehatan untuk beberapa kasus penyembuhan dan bagi orang dewasa bermain dapat mengurangi efek kepikunan yang dapat memperlambat berfikir. Bermain dengan permainan yang tepat akan memberikan banyak manfaat bagi diri sendiri dan oranglain.

Perrmainan Alam adalah suatu metode bermain pendekatan dengan alam seperti tumbuh-tumbuhan, air, hewan, iklim dan yang mengandung alam sekitar yang akan terdapat pengalaman baru dan lebih mengenal alam.

Masa Usia Anak Sekolah Dasar (*Middle Childhood*)

Masa kanak-kanak pertengahan dan akhir adalah masa anak yang berada pada periode perkembangan yang rentang usianya (6 tahun sampai 13 tahun pada anak perempuan dan 14 tahun pada anak laki-laki) adalah periode dimana kematangan seksual dan masa remaja dimulai, perkembangan utama adalah sosialisasi. Pada masa ini disebut juga “usia sekolah” atau “usia kelompok” (Hurlock, 2005). Anak usia sekolah dasar berada dalam dua masa perkembangan yaitu masa kanak-kanak tengah (*middle childhood*) yaitu 6-9 tahun dan masa kana-kanak akhir (*late childhood*) yaitu 10-12 tahun (Desmita, 2010).

Masa usia anak Sekolah Dasar yang berada pada masa perkembangan kanak-kanak tengah yaitu 6-10 tahun.

Menurut Havighurst dalam Desmita (2010) bahwa tugas perkembangan anak usia Sekolah Dasar diantaranya, (1) menguasai keterampilan fisik dalam permainan dan aktivitas, (2) membina hidup sehat, (3) belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok, (4) belajar sosial sesuai jenis kelamin, (5) belajar membaca, menulis, dan berhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat, (6) memperoleh sejumlah konsep untuk berpikir efektif, (7) mengembangkan kata hati, moral dan nilai-nilai, (8) mencapai kemandirian.

Karakteristik anak usia Sekolah Dasar menurut Sumantri & Syaodih (2006) meliputi:

- a. Senang bermain, umumnya anak Sekolah Dasar terutama kelas-kelas rendah itu senang bermain.
- b. Senang bergerak, orang dewasa dapat duduk berjam-jam sedangkan anak-anak dapat duduk dengan tenang paling lama sekitar 30 menit.
- c. Senangnya bekerja dalam kelompok, melalui pergaulannya dengan kelompok sebaya, anak dapat belajar aspek-aspek penting dalam proses sosialisasi seperti belajar memenuhi aturan-aturan kelompok, belajar setia kawan, belajar tidak tergantung pada orang dewasa di sekelilingnya, mempelajari perilaku yang dapat diterima oleh lingkungannya, belajar menerima tanggung jawab, belajar bersaing secara sehat bersama teman-temannya, belajar bagaimana bekerja dalam kelompok, belajar keadilan dan demokrasi melalui kelompok. Karakteristik ini membawa implikasi bahwa guru harus merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bekerja atau belajar dalam kelompok.
- d. Senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung, terkait dengan perkembangan kognitif, anak Sekolah Dasar memasuki tahap operasi konkret. Dari apa yang dipelajari di sekolah, anak belajar menghubungkan antara konsep-konsep baru dengan konsep-konsep lama. Pada masa ini anak belajar untuk membentuk konsep-konsep tentang angka, ruang, waktu, fungsi badan, peran jenis kelamin, moral.

- e. Anak cengeng, pada masa Sekolah Dasar masih banyak yang cengeng dan manja. Mereka selalu ingin diperhatikan dan dituruti semua keinginannya mereka masih belum mandiri dan harus selalu dibimbing.
- f. Sulit memahami isi pembicaraan orang lain.
- g. Senang diperhatikan, dalam suatu interaksi sosial anak biasanya mencari perhatian teman atau gurunya mereka senang apabila orang lain memperhatikannya, dengan berbagai cara dilakukan agar orang memperhatikannya.
- h. Senang meniru, dalam kehidupan sehari-hari anak mencari suatu figur yang sering dia lihat dan dia temui. Mereka kemudian menirukan apa yang dilakukan dan dikenakan orang yang ingin dia tiru tersebut. Dalam kehidupan nyata banyak anak yang terpengaruh acara televisi dan menirukan adegan yang dilakukan disitu, misalkan acara *smack down* yang dulu ditayangkan sekarang sudah ditiadakan karena ada berita anak yang melakukan gerakan dalam *smack down* pada temannya, yang akhirnya membuat temannya terluka.

Keterampilan Sosial dan Permainan Alam

Berdasarkan penjelasan mengenai keterampilan sosial diketahui masih banyak anak-anak yang masih usia Sekolah Dasar memiliki keterampilan sosial yang rendah. Keterampilan sosial yang rendah meliputi mengejek antar teman, berbicara kasar, berperilaku jahil, membolos beberapa mata pelajaran, mencontek, meminjam tanpa izin terlebih dahulu mengobrol saat guru menerangkan, bermusuhan bahkan sampai berkelahi. Hal tersebut merupakan keterampilan sosial yang rendah, terlebih lagi anak yang memiliki keterampilan sosial yang semakin rendah terdapat kemungkinan akan mengganggu dan memiliki dampak negatif di kemudian hari dan pada masa dewasa kelak.

Oleh karena itu sebuah permainan dibutuhkan untuk meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia Sekolah Dasar. Anak-anak belajar hal yang paling penting bukan diberitahu akan tetapi dengan membangun pengetahuan sendiri dalam interaksi dengan dunia fisik dan dengan teman ataupun anak lainnya, cara yang mereka melakukan ini adalah dengan bermain. Salah satunya yaitu permainan alam yang mampu meningkatkan keterampilan sosial pada anak. Permainan alam menjadi salah satu permainan yang menarik untuk meningkatkan keterampilan sosial dan praktis digunakan. Selain itu, kelebihan permainan alam dibandingkan permainan yang lain memberikan pengalaman yang menguatkan dalam memori serta lebih mengenal dan memahami alam.

Alur kerangka berfikir dapat digambarkan secara praktis mengenai efektivitas meningkatkan keterampilan sosial melalui metode permainan alam pada anak masa usia Sekolah Dasar sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka berpikir

Berdasarkan pemaparan diatas dapat diambil hipotesa penelitian adalah efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial melalui metode permainan alam pada masa kanak-kanak usia Sekolah Dasar. Oleh karena itu diharapkan penelitian mengenai permainan alam mampu meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen yaitu dengan model yang digunakan *nonequivalent control group design* yang hampir sama dengan *pretest-posttest control grup design* hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2014). Penelitian dilakukan dengan memberikan *pretest* baik kepada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen sebelum perlakuan diberikan kepada kelompok eksperimen, selanjutnya memberikan *posttest* kepada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen setelah perlakuan diberikan. Metode *nonequivalent control group design* dilakukan untuk mengetahui tingkat keterampilan sosial dengan permainan alam yang akan diberikan pada subjek.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Kelompok	Rancangan penelitian
Kontrol	$X1 \rightarrow X2$
Eksperimen	$X1 \rightarrow Q \rightarrow X2$

Keterangan:

X1 = pengukuran atau pemberian skala sebelum dilakukan intervensi (*pre test*)

Q = pemberian perlakuan atau intervensi

X2 = pengukuran atau pemberian skala sesudah dilakukan intervensi (*post-test*)

Subjek Penelitian

Pengambilan subjek menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu bentuk metode pemilihan subjek sesuai dengan karakteristik peneliti (Latipun, 2004). Karakteristik – karakteristik subjek penelitian adalah (1) anak perempuan dan laki-laki dengan jumlah partisipan sebanyak 20 orang yakni 10 orang sebagai kelompok kontrol dan 10 orang sebagai kelompok eksperimen dan (2) anak-anak berusia 6-11 tahun.

Variabel dan Instrumen Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan alam sebagai variabel terikatnya (Y), artinya variabel ini adalah variabel dipengaruhi oleh variabel bebas (X) yaitu keterampilan sosial.

Keterampilan sosial adalah kemampuan individu untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu, di mana keterampilan ini merupakan perilaku yang dipelajari.

Permainan alam adalah bermain dengan menggunakan media alam atau alam sekitar, sehingga bermain sebagai pembelajaran yang dilakukan dengan serius oleh setiap anak secara alamiah mengenai diri sendiri dan lingkungannya dan pekerjaan anak yang menunjukkan tingkah laku yang menyenangkan, dinamis, aktif, dan konstruktif yang mempengaruhi tingkah laku kita, pertumbuhan, perkembangan atau *life processes* kita kecuali gen-gen.

Instrumen penelitian menggunakan skala yang diadaptasi dari penelitian sebelumnya *Social Skill Attitude Scale (SSAS)* dari Richardson, Myran dan Tonelson (2009). Hasil uji reliabilitas instrumen SSAS diperoleh $\alpha=0,907$ dan nilai koefisien validitas berkisar antara 0,392-0,773. Dari 30 pertanyaan gugur 6 pertanyaan. Teknik adaptasi instrumen menggunakan prinsip translation, yaitu menerjemahkan dari bahasa asli ke dalam Bahasa Indonesia dengan bahasa yang mudah dipahami oleh orangtua. Pengukuran ini nantinya mengumpulkan skor *pretest* dan *posttest* pada subjek

penelitian. Penskoran instrumen menggunakan skala likert yaitu: (1) Sangat Sering, (2) Sering, (3) Kadang-kadang, dan (4) Tidak Pernah.

Adapun bentuk intervensi yang akan digunakan dalam penelitian eksperimen ini adalah metode permainan alam. Intervensi akan berlangsung selama satu hari dengan beberapa sesi yang telah ditentukan.

Prosedur dan Analisa Data

Pada tahap persiapan dalam penelitian ini peneliti menyiapkan modul kegiatan kemudian melakukan *try-out* modul pada tanggal 20 November 2016 dengan 15 subjek berlokasi di Kampung Wisata Temas. Dengan berbagai pertimbangan mengenai pembagian subjek, lembar observasi dan juga kegiatan dengan peneliti lain. Sehingga peneliti melakukan perubahan dan perbaikan modul kegiatan dan menyesuaikan waktu dan ketersediaan dari beberapa pihak akhirnya kegiatan dilaksanakan pada tanggal 25 Desember berlokasi di Kebonsari, Malang. Peneliti mengambil sampel anak-anak usia dini 7-10 tahun sebanyak 20 orang dimana 10 orang akan dijadikan kelompok eksperimen yang diberi perlakuan metode permainan alam dan 10 orang tidak diberi perlakuan. Penelitian kelompok eksperimen ini dilakukan di TPQ Abdulloh Kebonsari, Malang sebanyak 10 subjek sedangkan 10 subjek kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan dilakukan di Omah main, Sanggar cendekia, Malang. Peneliti juga melakukan *tryout* alat ukur dan simulasi modul di Omah main Sanggar Cendekia. Peneliti meminta ijin untuk melakukan penelitian dan juga asesmen awal yaitu dengan menyebarkan skala untuk mengetahui skor *pre-test*.

Tahap awal penelitian adalah menentukan subjek penelitian sesuai dengan kriteria dari subjek penelitian. Tidak lupa peneliti harus membangun *rapport* yang baik terhadap subjek penelitian, maka peneliti akan mengobservasi sesuai dengan lembar observasi yang ada. Orang tua subjek akan diberikan skala keterampilan sosial sebagai *pretest* untuk mengetahui keterampilan sosial yang dialami subjek dan menjadi data awal. Peneliti melakukan *pre-test* kepada subjek sebelum diberi perlakuan. Pretest dilaksanakan dua hari sebelum perlakuan dengan meminta orangtua subjek untuk mengisi skala keterampilan sosial pada subjek.

Langkah selanjutnya adalah melakukan eksperimen atau pemberian intervensi kepada subjek. Intervensi akan dilakukan selama satu hari dengan memberikan metode permainan alam yang terdiri dari beberapa permainan dan berkelompok, antara lain: (1) membuat orang-orangan sawah, kegiatan ini subjek akan membuat orang-orangan sawah bersama kelompoknya, (2) bermain mencari harta karun atau batu yang tersembunyi, subjek akan diberi instruksi untuk mencari batu sebanyak-banyaknya di area sawah berlumpur dan yang sudah dikondisikan sebelumnya, (3) membuat batu menara, bermain di pinggir area berlumpur yaitu menyusun batu sampai tinggi yang telah dikumpulkan oleh setiap kelompok pada permainan sebelumnya, (4) bermain tarik tambang pada area berlumpur, (5) perang lumpur, bermain lumpur dengan melempari orang-orangan sawah yang telah dibuat di pasang di lahan berlumpur sampai jatuh, (6) menanam bibit sayuran dalam *polyback*.

Setelah intervensi berakhir peneliti kemudian memberikan skala posttest pada orang tua subjek yakni sekitar 5-7 hari setelah subjek diberikan intervensi dan pemberian *posttest* dilakukan di rumah masing-masing subjek. *Posttest* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan ketika subjek diberikan perlakuan.

Teknik analisa data pada penelitian ini menggunakan program SPSS dengan analisis non parametrik yakni uji *Wilcoxon* dan *Mann-Whitney* untuk mengetahui perbedaan tingkat keterampilan sosial pada saat *pre-test* dan *post-test* subjek penelitian.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dilakukan uji analisis kuantitatif pada 20 subjek dengan pemilihan subjek menggunakan metode *purposive sampling* yakni anak usia 6-11 tahun baik laki-laki maupun perempuan, untuk lebih jelasnya deskripsi subjek telah dijabarkan menggunakan tabel.

Tabel 2. Deskripsi Subjek Penelitian

Kategori	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
	Frekuensi	%	Frekuensi	%
Usia				
7 tahun	1	10%	2	20%
8 tahun	2	20%	5	50%
9 tahun	4	40%	2	20%
10 tahun	3	30%	1	10%
Jenis Kelamin				
Laki-laki	3	30%	6	60%
Perempuan	7	70%	4	40%

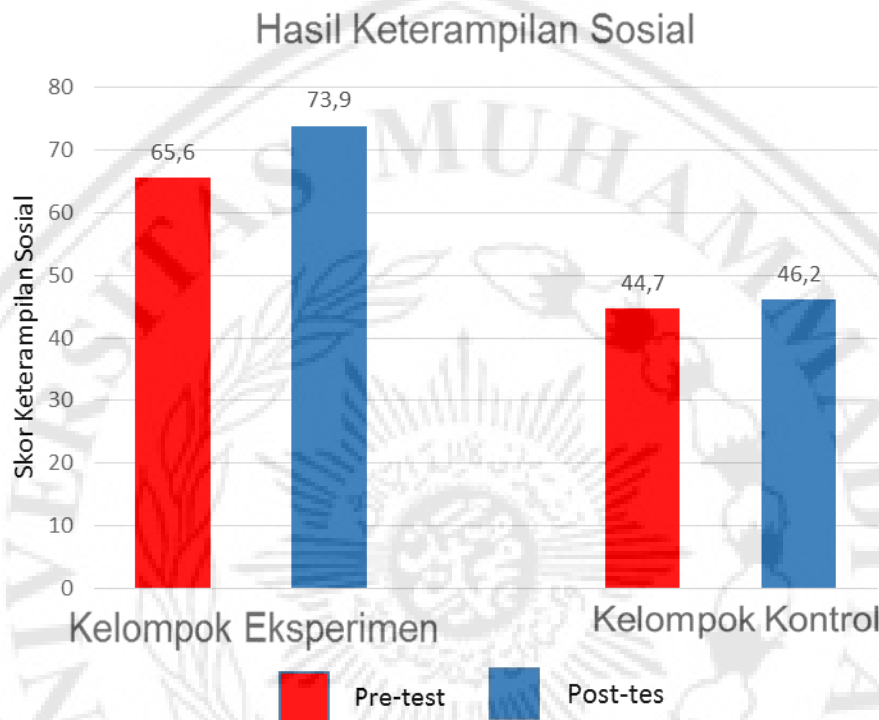
Tabel 3. Deskripsi Tingkat Keterampilan Sosial Subjek

Kategori	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
	Frekuensi	%	Frekuensi	%
Tingkat Keterampilan Sosial				
Sangat Rendah	1	10%	0	0%
Rendah	0	0%	2	20%
Sedang	6	60%	5	50%
Tinggi	3	30%	2	20%
Sangat Tinggi	0	0%	1	10%

Diketahui bahwa pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menunjukkan mayoritas subjek penelitian memiliki tingkat keterampilan sosial pada kategori sedang pada saat *pre test*.

Deskripsi Data Keterampilan Sosial.

Dari hasil penelitian yang dilakukan, didapatkan hasil perbedaan *pretest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang akan dipaparkan sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Hasil Skala Keterampilan Sosial

Bedasarkan Gambar 1 dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan sebanyak 8,3 dari nilai mean pada kelompok eksperimen, yakni nilai *mean pretest* adalah sebesar 65,6 meningkat menjadi 73,9. Hal ini membuktikan bahwa adanya permainan alam dalam peningkatan sangat signifikan terhadap keterampilan sosial pada anak usia Sekolah Dasar yang dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai pada skor keterampilan sosial. Sedangkan untuk kelompok kontrol menunjukkan adanya peningkatan nilai sebesar 1,5 dari nilai mean pada kelompok kontrol, yakni dari nilai mean pretest sebesar 44,7 menjadi 46,2. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan nilai pada setiap tes, namun tidak signifikan. Sehingga dari diagram tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya permainan alam meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia Sekolah Dasar sangat signifikan pada kelompok eksperimen.

Uji Mann-Whitney untuk mengetahui kesetaraan skor rata-rata keterampilan sosial pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum diberikan intervensi.

Tabel 4. Deskriptive Uji *Mann-Whitney Data Pre-Test* Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Kelompok	N	Z	p	Keterangan
Eksperimen	10	-3,714	0,000	Signifikan
Kontrol	10			

Dari hasil Tabel 4 dapat diambil keputusan bahwa adanya perbedaan yang signifikan pada skor keterampilan sosial pada kedua kelompok ($Z = -3,714$, $p = 0,000$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kelompok kontrol dan eksperimen dalam kondisi yang berbeda sebelum diberikan intervensi. Setelah diketahui kondisi kedua kelompok tersebut berbeda, dilakukan lebih lanjut pada uji *Wilcoxon* untuk mengetahui perbedaan skor *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kontrol.

Tabel 5. Deskriptif Uji *Wilcoxon Data Pretest dan Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok	N	Rerata Skor		Z	p	Keterangan
		Keterampilan Sosial Pretest	Keterampilan Sosial Posttest			
Eksperimen	10	65,6	73,9	-2,812	0,005	Signifikan
Kontrol	10	44,7	46,2	-1,080	0,280	Tidak Signifikan

Dari Tabel 4 dapat diambil kesimpulan bahwa pada kelompok eksperimen terdapat perbedaan yang signifikan pada skor keterampilan sosial ($Z = -2,812$; $p = 0,005$). Sedangkan pada kelompok kontrol tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada skor keterampilan sosial ($Z = -1,080$; $p = 0,280$).

Setelah uji *Wilcoxon* maka dilakukan kembali uji *Mann-Whitney* untuk melihat perbedaan skor keterampilan sosial kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol, setelah diberikan permainan alam. Nilai yang digunakan adalah selisih skor keterampilan sosial *pretest* dan *posttest* (*gain score*)

Tabel 6. Deskriptive Uji *Gain Score Mann-Whitney Data Post-Test* Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

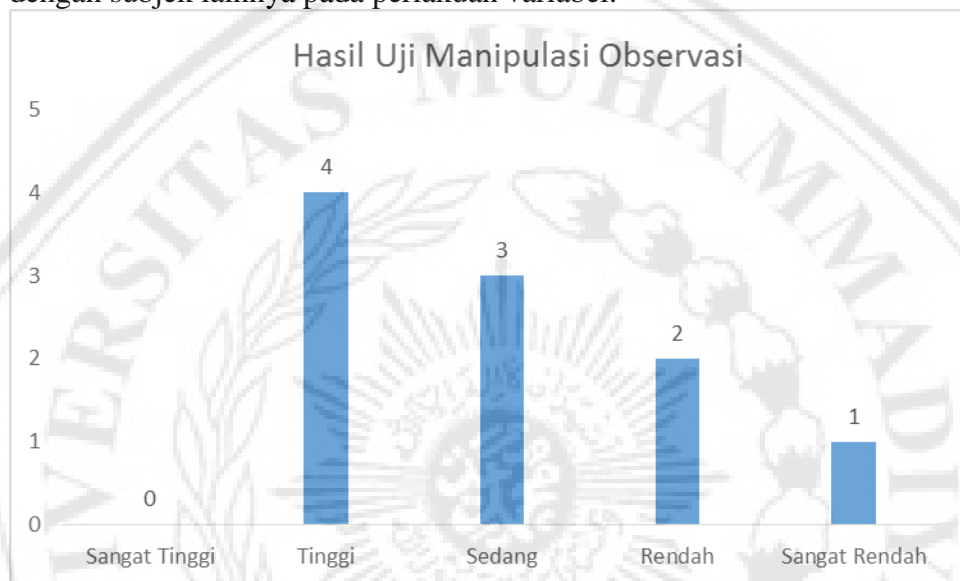
Kelompok	N	Z	p	Keterangan
Eksperimen	10	-3,271	0,001	Signifikan
Kontrol	10			

Dari hasil uji analisis *Mann-Whitney* bahwa diambil keputusan bahwa adanya perbedaan yang signifikan pada skor keterampilan sosial pada kedua kelompok setelah kelompok eksperimen diberikan intervensi ($Z = -3,271$, $p = 0,001$). Dengan demikian skor keterampilan sosial pada kelompok eksperimen setelah diberikan intervensi permainan alam lebih tinggi dibandingkan pada kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil analisis kuantitatif yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima yaitu efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial melalui metode permainan alam pada masa kanak-kanak usia Sekolah Dasar.

Deskripsi Hasil Manipulasi Check

Uji manipulasi check dalam penelitian ini menggunakan observasi guna mengetahui perbedaan maksimal dalam kelompok eksperimen. Pengukuran dalam uji manipulasi dilakukan agar subjek secara akurat dapat memiliki perbedaan dengan subjek lainnya pada perlakuan variabel.



Gambar 3. Diagram Hasil Uji Manipulasi

Berdasarkan uji manipulasi yang dilakukan saat intervensi berlangsung dimana terdapat sembilan deskripsi observasi berdasarkan aspek-aspek keterampilan sosial, diperoleh data dalam kategori tinggi sebanyak empat anak, sedang tiga anak, rendah dua anak, dan sangat rendah untuk satu anak. Hal ini menunjukkan bahwa hasil uji manipulasi terkait keterampilan sosial sebagian besar dalam kategori tinggi.

DISKUSI

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, yakni meningkatkan keterampilan sosial melalui metode permainan alam pada masa kanak-kanak usia Sekolah Dasar diketahui bahwa terdapat peningkatan tingkat keterampilan sosial pada subjek eksperimen yang diberikan perlakuan melalui permainan alam. Hal tersebut dibuktikan pada uji *Wilcoxon* diketahui adanya perbedaan yang signifikan pada skor keterampilan sosial. Namun pada uji *Mann Withney pre test* kelompok eksperimen dan kontrol mengalami perbedaan karena adanya perbedaan yang signifikan pada skor keterampilan sosial, pada kelompok eksperimen skor keterampilan sosial memiliki mean 60 dan pada kelompok

kontrol skor keterampilan sosial memiliki mean 40, sangat terlihat berbeda walaupun kedua kelompok tersebut belum diberikan perlakuan.

Berbeda pada uji *Mann Withney gain score* yaitu perubahan pada skor *pre test* dan *post test* pada kelompok eksperimen memiliki perubahan atau peningkatan yang signifikan, berbeda dengan kelompok kontrol yang tidak mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini diketahui kondisi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen setelah kelompok eksperimen diberikan perlakuan adalah tidak setara. Sebelum diberikan perlakuan semua subjek pada kelompok eksperimen yang sebagian besar memiliki keterampilan sosial kategori sedang. Namun setelah diberikan perlakuan diketahui semua subjek memiliki peningkatan pada keterampilan sosial dan hal tersebut membuktikan bahwa permainan alam mampu meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia Sekolah Dasar.

Lingkungan yang dapat mendukung individu, siswa harus memiliki sosial yang luas terutama keterampilan yang merupakan sumber daya untuk memberikan sosial dan memberikan interaksi sosial yang stabil untuk dipertimbangkan sosial yang ia bangun sendiri (Celest dalam Aghabigloo & Abbaszadeh, 2013). Anak dapat meningkatkan keterampilan sosialnya ketika memiliki lingkungan yang dapat mendukungnya. Pernyataan tersebut dapat diketahui keterampilan sosial anak sangat berpengaruh pada lingkungannya yang mengakibatkan keterampilan sosial yang dimiliki sedang seperti kurangnya dalam hal kerjasama, mengucapkan kata santun, menolong, dsb.

Memilih permainan dan kegiatan yang lebih banyak pada kerjasama, menolong, dan kemurahan hati, daripada permainan kompetitif (Lynch & Sympton, 2010). Bermain dan anak sangat erat kaitannya. Salah satu prinsip pembelajaran di pendidikan anak adalah bermain dan belajar. Pada usia anak-anak fungsi bermain berpengaruh besar sekali bagi perkembangan anak. Jika pada orang dewasa sebagian besar perbuatannya diarahkan pada pencapaian tujuan dan prestasi dalam bentuk kegiatan kerja, maka kegiatan anak sebagian besar dalam bentuk bermain. Oleh karena itu, permainan alam yang telah dipilih mampu meningkatkan keterampilan sosial pada anak.

Permainan adalah kesibukan yang dipilih sendiri oleh tujuan umpamanya saja, jika anak bayi berusaha menyentak-nyentakkan tangan dan kakinya dengan tidak henti-hentinya meremas-remas jari-jari, dan teruis menerus menggoyang-goyangkan badannya. Gerakan-gerakan tersebut dilakukan demi gerakan itu sendiri, dalam iklim psikis bermain-main yang mengasyikkan dan menyenangkan hati. Kegiatan bermain lebih tepat jika disebutkan sebagai usaha mencoba-coba dan melatih diri.

Beattie (2015) menemukan bahwa anak-anak yang diinginkan tempat khusus untuk tujuan otonomi, privasi, bermain, bersembunyi, eksplorasi, dan istirahat. Ketika di luar rumah, anak-anak lebih suka ruang tidak terstruktur dan tidak terorganisir karena anak-anak ingin membuat aturan mereka sendiri dan melakukan kontrol ketika ada diluar ruangan. bermain di luar adalah elemen penting dari pendidikan lingkungan dan belajar di luar ruangan. Terutama dengan

permainan alam, anak-anak lebih leluasa dengan bermain dengan mengenal alam sekitarnya, dengan bermain di sekitar alam dapat merilekskan dan menambah pengetahuan pada anak. Keterampilan sosial mencakup spesifik sosial, emosional dan kemampuan kognitif, perilaku dan motivasi yang terutama bagi individu.

Pengalaman yang dilakukan secara langsung juga didukung dengan menekankan pengalaman yang berhubungan dengan alam (Kharod & Maria, 20015). Seperti halnya permainan alam yang akan tersimpan dalam memori anak-anak dan membangun hubungan yang positif daripada hanya bermain gadget serta dapat mengajarkan anak-anak untuk lebih mengenal dan mencintai alam.

Menurut Rubin (dalam Zsolnai & Klasik, 2014) perilaku bermain pada anak-anak berproses sepanjang batas perkembangannya dan dapat pula di klasifikasikan berdasarkan tahapan perkembangannya. Perkembangan anak meningkatkan kognitif, motorik kasar serta halus dan keterampilan emosional memfasilitasi pertumbuhan berbagai kemampuan sosial pada anak. Dalam bermain mencakup mengungkapkan aspek-aspek pada keterampilan sosial.

Perlakuan ataupun intervensi yang telah diberikan kepada subjek penelitian dengan memberikan metode permainan alam diperoleh gambaran bahwa sebelum dilakukan perlakuan sebagian besar subjek masih memiliki tingkat keterampilan sosial yang sedang seperti masih kurang dalam hal kerjasama, menggunakan kata-kata santun, menolong, dsb. Namun, ketika permainan alam dilakukan subjek mampu melakukannya dengan baik dan mampu mengikuti instruksi dengan baik.

Pada penelitian ini, didapatkan hasil bahwasanya permainan alam juga mampu meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia Sekolah Dasar. Hipotesis yang diajukan pada paired sample t-test dan wilcoxon pun juga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah kelompok eksperimen diberikan perlakuan ($Z = -2,812$; $p = 0,005$). Dengan demikian maka diketahui bahwa permainan alam merupakan salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia Sekolah Dasar.

Peneliti telah menjelaskan mengenai penelitian yang dilakukan mampu meningkatkan keterampilan sosial melalui metode permainan alam pada anak usia Sekolah Dasar. Namun dalam penelitian tersebut pasti terdapat kelemahan. Adapun kelemahan pada penelitian ini adalah pada pemilihan subjek yang diberikannya *pre test* skala keterampilan sosial pada 20 anak namun yang hanya mengisi skalanya ialah 12 anak, sehingga pemilihan subjek kurang mendetail terutama tentang keterampilan sosialnya, terbatasnya asesmen karena hanya asesmen melalui observasi dan pada saat mengaji saja, serta anak-anak akan berubah sikap ketika ada orang asing yang datang bertamu di TPQ nya. Hal ini sangat mempengaruhi pada asesmen yang akan didapatkan. Hambatan lainnya pada saat intervensi yaitu terbatasnya waktu sehingga permainan tidak cukup lama banyak anak-anak yang sedikit kecewa karena waktu yang ditentukan dikarenakan terbatasnya pendamping yang mengatur anak-anak yang lebih dari rencana awal sehingga pada saat intervensi kurang terfokuskan pada subjek penelitiannya.

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan mengenai tingkat keterampilan sosial dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen. Penelitian ini membuktikan bahwa pemberian permainan alam mampu meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia Sekolah Dasar.

Adapun implikasi dari penelitian ini adalah meliputi bagi anak-anak di masa usia Sekolah Dasar diharapkan untuk diberikan kesempatan untuk bermain terutama permainan yang berhubungan dengan alam sehingga dapat meningkatkan keterampilan sosialnya yang merupakan modal utama dalam menjalani kehidupan yang akan mereka hadapi dikemudian hari.

Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian terkait variabel yang sama yaitu permainan alam, usahakan memberikan variasi terhadap permainan alam karena masih kurang sekali referensi di Indonesia mengenai permainan alam, serta pemilihan subjek yang lebih detail memiliki keterampilan sosial yang rendah. Sehingga diharapkan dapat membuktikan lebih efektivitas untuk meningkatkan keterampilan sosial melalui permainan alam.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghabigloo, F.M., & Abbaszadeh, M.M.S. (2013). The relationship between children's social skills and computer game usage in Miandoab. *Euro. J. Exp. Bio*, 3(5), 361-364.
- Bakhtiary, L.A. (2009). *Pelatihan keterampilan sosial dasar pada anak usia sekolah*. Tesis. Depok: Universitas Indonesia. Tidak diterbitkan
- Beattie, A.E. (2015). A young child's perspectives on outdoor play (a case study from Vancouver, British Columbia). *International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 3 (1).
- Carron, C.E., & Ellen. J. (1999) Early childhood curriculum: Creative play model, New Jersey, USA: Prentice-Hal. Inc.,
- Cartledge, T., & Millburn, W. (1992). Melatih keterampilan sosial anak usia dini melalui permainan tradisional. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pengajaran*, 5, 1-8.
- Desmita. (2010). *Psikologi perkembangan peserta didik*. Bandung: Rosdakarya
- Fatimah, E. (2006). *Psikologi perkembangan: Perkembangan peserta didik*, Bandung: Pustaka Setia
- Hariwijaya M., & Bertiani E.S (2009). *PAUD melejitkan potensi anak dengan pendidikan sejak dini*. Yogyakarta : Mahadika Publishing
- Hurlock, E. (1978). *Perkembangan anak*. Jakarta: Gramedia
- Ingunn, F. (2001). The impact of outdoor play activities in pre-primary school children. *The Natural Environment as a Playground for Children* 29(2).
- Kharod, D., & Maria, G.A. (2015) Wild beginnings: How a san antonio initiative instills the love of nature in young children. *International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 3(1).
- Latipun. (2004). *Psikologi eksperimen*. Malang : UMM Press.
- Lynch, S.A., & Simpson, C.G. (2010). Social skills: Laying the foundation for success. *Dimensions of early childhood*. 38(2), 3-12.
- Purwanto. (2007). *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Richarrdson, R.C., Myran S.P., & Tonelson (2009). Teaching social and emotional competence in early chilhood. *International Journal of Special Education*. 24(3), 143-149.

Santrock, J.W. (2012). *Life-span development perkembangan masa hidup edisi tigabelas*. Jakarta : Erlangga.

Segrin, C. (2000). Reseach article social skill of children in public primary school in Turkey (case study). *International Journal of Recent Scientific Research*, 5(1), 148-152.

Slomowski, A., & Dann, W. (1996). The effect of social skills training on self-esteem and regression male adolescents. *Procedia-social and Behavioral Sciences*, 30, 1565-1570.

Spence, S.H. (2003). Social skills training with children and young people:theory, evidence and practice. *Child and Adolescent Mental Health*. 8(2), 84–96.

Sumantri, M., & Syaodih, N. (2006). *Perkembangan peserta didik*. Bandung: Universitas Terbuka.

Sugiyono. (2014). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d*. Bandung: PT Alfabeta.

Zsolnai, Anikó & Kasik , László. (2013). Functioning of social skills from middle childhood to early adolescence in Hungary. *The International Journal of Emoticon Education*. 6(2), 54-68.



LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Kegiatan

”MENINGKATKAN KETRAMPILAN SOSIAL DENGAN METODE PERMAINAN ALAM PADA ANAK USIA DINI & ANAK USIA SEKOLAH DASAR”

PENGANTAR

Perkembangan sosial pada anak usia dini maupun anak usia Sekolah Dasar merupakan hal yang penting. Mengingat fakta yang sering dijumpai adalah anak kurang berinteraksi dengan lingkungan karena banyak teknologi komunikasi modern seperti smartphone, televisi, atau bahkan pada permainan yang modern. Permainan modern tentunya kurang mengembangkan keterampilan sosial anak, hal ini karena pada saat anak memainkan permainan ini tidak ada interaksi antara anak dengan orang lain, yang akan membuatnya asyik bermain, sehingga akan menghilangkan kesempatan anak untuk berpartisipasi aktif dalam hubungan sosial dengan orang lain, memecahkan masalah dan kurangnya empati.

Mengembangkan keterampilan sosial pada anak merupakan salah satu hal yang penting, karena keterampilan sosial akan sangat berguna bagi anak di kemudian hari. Maka dari itu diperlukan suatu kegiatan atau intervensi untuk meningkatkan ketrampilan sosial pada anak usia dini yaitu dengan metode permainan alam. Karena bermain sendiri merupakan sebuah aktivitas yang sangat akrab dengan kehidupan anak dan sarana yang paling mudah digunakan untuk mempelajari sesuatu kemampuan termasuk bersosialisasi. Bermain dengan menggunakan media alam dapat mengembangkan ketrampilan sosial anak dimana anak akan bermain dan berinteraksi dengan lingkungan alam, dan orang sekitarnya.

Dengan modul ini di harapkan dapat bermanfaat untuk mempermudah pelaksanaan intervensi dan juga dapat di pahami dan diterapkan oleh pembaca maupun yang melaksanakan intervensi. Kegiatan intervensi yang akan dilakukan adalah menggunakan metode permainan alam dimana anak akan bermain dan berbaur dengan media alam. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas, empati, dan ketrampilan sosial anak.

Dengan menggunakan konteks bermain di alam diharapkan dapat membuat anak-anak mengeksplorasi berbagai pengalaman dalam berbagai situasi dan sudut kehidupan . Dengan demikian, kegiatan bermain merupakan bagian yang penting dalam proses tumbuh kembangnya disemua bidang kehidupan diantaranya mencakup fisik, intelektual, emosi, social. Kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak-anak di alam ini juga memberikan manfaat dan pengalaman berhadapan dengan masalah-masalah dan menganggapnya sebagai tantangan-tantangan yang mengarahkan bagi anak.

PESERTA

Peserta intervensi yang akan dilaksanakan pada hari Minggu, tanggal 25 Desember 2016 adalah anak-anak didik dari TPQ Abdullah Kebonsari Malang yaitu anak-anak berusia 3-10 tahun yang berjumlah 30 orang dengan kategori 15 anak dengan usia 3-6 dan 15 anak dengan usia 7-10.

WAKTU DAN TEMPAT

Waktu dan tempat yang akan kami laksanakan berada di Area persawahan dan perkampungan Kebonsari, Malang pada hari Minggu, tanggal 25 Desember 2016.

Modul ini merupakan rangkaian detail kegiatan intervensi yang akan dilakukan dalam penelitian. Di dalam modul ini akan dijelaskan secara rinci tahap-tahap, deskripsi tiap kegiatan, tujuan kegiatan, waktu, peserta, peralatan yang dibutuhkan, prosedur, dan umpan balik. Sehingga modul ini dapat membantu untuk memudahkan peneliti dalam melakukan intervensi. Bahkan peneliti berharap agar modul ini dapat digunakan pihak lain sebagai panduan untuk melaksanakan kegiatan yang serupa. Adapun susunan ringkas kegiatan yakni sebagai berikut:

No	Hari/Tanggal	Sesi	Kegiatan	Tujuan
1	Minggu, 25 Desember 2016	Sesi 1 Pembukaan	<i>Check in</i> , mengelompokkan anak sesuai usia dan target penelitian,	Mendata diri peserta.
2			<i>Ice Breaking</i> “Berisik” (bernyanyi riang asyik) yaitu menyanyikan lagu-lagu anak sambil menari.	Mengondisikan serta merilekskan peserta agar siap memasuki tahap kegiatan selanjutnya, membuat peserta fokus dan bersemangat.
3			Membuat Orang-orangan sawah dengan jerami	Menstimulasi ketrampilan sosial anak dalam sosialisasi, komunikasi dan konsep diri sendiri dan orang lain.
			Mencari Harta Karun Tersembunyi (Batu)	Menstimulasi ketrampilan sosial anak mengenai berbagi dan penyelesaian konflik.

4		Sesi 2 Bermain Lumpur	Menyusun menara dari Batu	Menstimulasi ketrampilan sosial anak dalam resolusi konflik dan komunikasi
5			Bermain tarik tambang di lahan lumpur	Menstimulasi ketrampilan sosial anak dalam pemecahan masalah, sosialisasi, dan empati.
6			Perang lumpur	Menstimulasi ketrampilan sosial anak dalam konsep diri sendiri dan orang lain, pemecahan masalah, dan sosialisasi.
7		Sesi 3 Tanam	Menanam sayuran pada lahan yang disediakan bersama dengan kelompoknya.	Menstimulasi ketrampilan sosial anak dalam empati, kemampuan berbagi, dan komunikasi.
8		Sesi 4 Penutupan	Mandi dan makan	Menutup serangkaian kegiatan.

Paparan Kegiatan

1. SESI 1 (PEMBUKAAN)

Sesi ini merupakan sesi pembukaan yang akan dimulai dengan *check in* peserta, peserta akan diberikan stiker yang berisi nama dan usia peserta untuk ditempelkan di dada, membagi peserta menjadi 4 kelompok.

❖ Registrasi

a. Tujuan Kegiatan

Pada kegiatan ini mendata peserta

b. Waktu

15 menit

c. Peserta

Anak-anak usia 3-10 tahun

d. Peralatan yang Dibutuhkan

- Lembar daftar hadir
- Alat tulis
- Stiker / name tag untuk nama dan usia peserta
- Lembar observasi

e. Prosedur

- Peserta menuju lokasi untuk *check in*, serta langsung memakai stiker nama dan usia di dada peserta.

❖ Berisik

Pada sesi ini akan dilakukan *ice breaking* “Berisik” yaitu bernyanyi riang asyik. Anak-anak akan diajak bernyanyi, serta menari sesuai irama nyanyian yang dilakukan.

a. Tujuan Kegiatan

Kegiatan ini bertujuan untuk merilekskan tubuh anak-anak, sehingga diharapkan anak-anak lebih siap untuk melakukan kegiatan selanjutnya.

b. Waktu

15 menit

c. Peserta

Anak-anak usia 3-10 tahun

d. Prosedur

- Anak-anak diminta untuk membuat lingkaran besar.
- Lalu dipandu untuk bernyanyi dan menari bersama-sama.
- Peserta dibagi menjadi 4 kelompok sesuai dengan usianya yaitu dengan kategori usia 3-6 tahun dan 7-10 tahun

e. Umpan Balik

Memberikan semangat kepada anak-anak untuk melakukan kegiatan selanjutnya

❖ Membuat orang-orangan sawah

Pada kegiatan ini peserta akan membuat orang-orangan sawah bersama kelompoknya

a. Tujuan Kegiatan

Kegiatan ini bertujuan untuk menstimulasi ketrampilan sosial anak dalam sosialisasi, komunikasi dan konsep diri sendiri dan orang lain.

b. Waktu

30 menit

c. Peserta

Anak usia 3-10 tahun

d. Alat yang dibutuhkan

- Rangka bamboo
- Jerami
- Tali pengikat

e. Prosedur

- Anak-anak berkumpul sesuai dengan kelompoknya yang sudah dibagi tadi membuat lingkaran dibimbing oleh pendamping.
- Masing-masing kelompok diberi 2 batang bambu dan jerami untuk membuat satu orang-orangan sawah dikerjakan berkelompok.
- Boleh dikerjakan duduk ataupun berdiri

- Peserta mulai dengan membuat rangka badannya kemudian mengikat jeraminya untuk membuat orang-orangan sawah.
- Setelah selesai membuat orang-orangan sawah disimpan ditepi sawah terlebih dahulu untuk kegiatan selanjutnya.

2. SESI 2 BERMAIN LUMPUR

Sesi ini akan diisi dengan bermain di area berlumpur yaitu :

- ❖ Bermain mencari harta karun (batu) yang tersembunyi
Pada sesi ini, anak-anak akan diberi instruksi untuk mencari batu-batu di area sawah berlumpur dan yang sudah dikondisikan sebelumnya.
 - a. Tujuan Kegiatan
Kegiatan ini dilakukan untuk menstimulasi ketrampilan sosial anak mengenai kemampuan berbagi dan penyelesaian konflik.
 - b. Waktu
10 menit
 - c. Peserta
Anak-anak usia 3-10 tahun
 - d. Peralatan yang Dibutuhkan
1 kantong batu
 - e. Prosedur
 - Peserta masih dengan kelompoknya yang dibagi 4 kelompok tadi.
 - Setiap kelompok mencari batu berwarna warni sebanyak-banyaknya yang telah di sembunyikan di area lumpur
 - Batu-batu tersebut akan di gunakan pada permainan selanjutnya
- ❖ Menyusun menara dari batu
Setelah bermain mengumpulkan harta karun akan dilanjutkan dengan bermain menyusun batu sampai tinggi hingga menjadi menara dari batu yang telah dikumpulkan sebelumnya.
 - a. Tujuan Kegiatan
Tujuan utama dari kegiatan ini yaitu untuk menstimulasi ketrampilan sosial anak dalam resolusi konflik dan komunikasi
 - b. Waktu
10 menit
 - c. Peserta
Anak-anak usia 3-10 tahun
 - d. Peralatan yang dibutuhkan
1 kantong batu
 - e. Prosedur
 - Setiap kelompok mengumpulkan batu yang telah ditemukan
 - Batu tersebut disusun secara bertumpuk sampai tinggi
- ❖ Bermain Tarik Tambang
Pada sesi ini anak-anak akan bermain tarik tambang yang berada di area berlumpur.

- a. Tujuan Kegiatan
Kegiatan ini bertujuan untuk menstimulasi ketrampilan sosial anak dalam pemecahan masalah, sosialisasi, dan empati.
- b. Waktu
10 menit
- c. Peserta
Anak-anak usia 3-10 tahun
- d. Peralatan yang Dibutuhkan
 - Tali tambang
- e. Prosedur
 - Anak-anak diminta untuk baris sesuai dengan kelompoknya masing-masing
 - Kemudian setiap kelompok akan memegang sisi tali yang berlawanan
 - Setiap kelompok harus saling berhadapan
 - Sebelum dimulai, masing-masing kelompok dipersilahkan berdiskusi dahulu untuk mengatur strategi
 - Jika sudah selesai diskusi permainan tarik tambang bisa dimulai
 - Saling tarik menarik kemudian kelompok yang menjatuhkan lawan yang menang
 - Kelompok yang menang ialah kelompok yang bisa menjatuhkan lawan sampai melalui garis yang telah ditentukan.

❖ Perang Lumpur

Pada sesi ini, anak-anak akan diajak untuk bermain lumpur dengan melempari orang-orangan sawah yang di pasang di lahan berlumpur sampai jatuh.

- f. Tujuan Kegiatan
Kegiatan ini bertujuan untuk menstimulasi ketrampilan sosial anak dalam konsep diri sendiri dan orang lain, pemecahan masalah, dan sosialisasi.
- g. Waktu
10 menit
- h. Peserta
Anak-anak usia 3-10 tahun
- i. Peralatan yang Dibutuhkan
 - Orang-orangan sawah
- j. Prosedur
 - Peserta berkumpul sesuai dengan kelompok yang sudah dibagi diawal
 - Kemudian melempari orang-orangan sawah lawan yang sudah di pasang di area sawah tersebut hingga jatuh.

3. SESI 3 TANAM

❖ Tanam

Pada sesi ini, anak-anak akan diajak untuk menanam di lahan yang sudah disediakan bersama dengan kelompoknya.

a. Tujuan Kegiatan

Tujuan kegiatan ini yaitu untuk menstimulasi ketrampilan sosial anak dalam empati, kemampuan berbagi, dan komunikasi..

b. Waktu

15 menit.

c. Peserta

Anak-anak usia 3-10 tahun.

d. Peralatan yang Dibutuhkan

- Bibit tanaman, *polybag* dan tanah

e. Prosedur

- Anak-anak diminta untuk memasuki area menanam bergantian secara berkelompok yang sudah dibentuk diawal, dan memulai untuk menanam.

- Setiap anak akan mendapatkan polibek, anak-anak akan mengisi polibek tersebut dengan tanah.

- Selanjutnya jika sudah terisi polibek dengan tanah, maka pembagian bibit tanaman, lalu anak-anak diinstruksikan untuk menanam pada polibek tersebut.

4. SESI 4 (PENUTUPAN)

Sesi ini merupakan sesi terakhir dari seluruh rangkaian acara. Anak-anak diinstruksikan untuk bersih diri dengan orang tuanya, serta makan siang.

a. Tujuan Kegiatan

Untuk mengakiri serangkaian kegiatan yang sudah dilaksanakan.

b. Waktu

30 menit

c. Peserta

Anak-anak usia 3-10 tahun

d. Peralatan yang dibutuhkan

- Konsumsi makan siang

e. Prosedur

- Setelah menanam bersama, mereka diinstruksikan untuk bersih diri.

- Lalu makan siang bersama-sama.

Lampiran 2. Instrumen Penelitian Skala Keterampilan Sosial

- a. Mohon anda memberi tanda (√) pada tempat yang disediakan sesuai pendapat anda mengenai pernyataan dibawah ini dengan empat alternatif jawaban yaitu :

SS : Sangat Sering
S : Sering
KK : Kadang-Kadang
TP : Tidak Pernah

- b. Identitas Responden

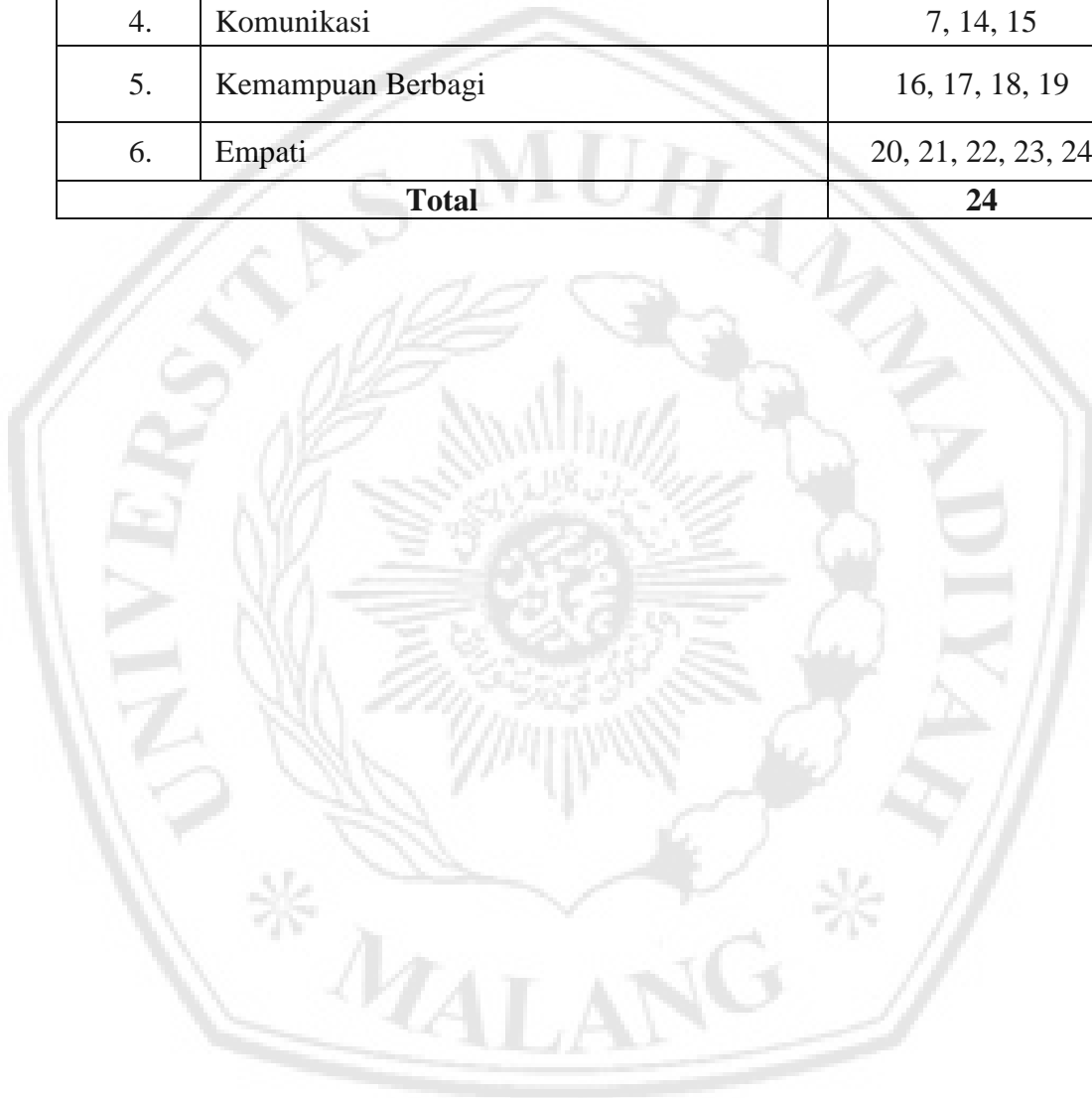
Nama Orang Tua :
Pekerjaan Orang Tua :
No.HP Orang Tua :
Alamat :
Nama Anak :
Usia Anak :

No.	Pernyataan	Pilihan			
		SS	S	KK	TP
1	Dapat memahami ketika temannya bersedih				
2	Menunjukkan simpati kepada teman yang terluka atau sedih				
3	Dapat menerima kritik dan saran				
4	Menghargai pemberian teman				
5	Bisa bernegosiasi ketika harus berbagi mainan				
6	Berbagi barang dengan teman				
7	Suka menolong				
8	Berbuat baik kepada teman atau orang lain				
9	Menunjukkan kepedulian dengan kata-kata dan tindakan				
10	Dapat bergaul akrab dengan teman yang berbeda usia atau jenis kelamin				
11	Dapat memulai bercakap-cakap dengan temannya.				
12	Berani menyampaikan pendapatnya kepada teman				
13	Dapat menyampaikan kebutuhan dan keinginannya secara tepat				
14	Dapat bekerjasama dan bermain secara kelompok				

No.	Pernyataan	Pilihan			
		SS	S	KK	TP
15	Tertarik dengan kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama dengan teman-teman				
16	Tidak menyalahkan orang lain				
17	Dapat membela diri jika diejek temannya				
18	Bisa membela diri jika digoda, dipukul atau didorong teman.				
19	Dapat mengatasi masalah tanpa campur tangan/ bantuan dari orang tua				
20	Dapat menggunakan kata-kata santun (silahkan, terimakasih, dll)				
21	Percaya diri ketika mengerjakan tugas baru				
22	Bisa menyesuaikan diri dengan temannya				
23	Dapat mengatakan perasaan senang, marah sedih, yang sedang di alaminya.				
24	Mengetahui akibat dari perilaku yang salah				

Lampiran 3. Blue Print Keterampilan Sosial

No	Aspek	Item Valid
		Favorable
1.	Konsep terhadap diri sendiri dan orang lain	1, 3, 4, 5, 11, 13
2.	Sosialisasi	2, 6, 8, 9
3.	Pemecahan masalah	10, 12
4.	Komunikasi	7, 14, 15
5.	Kemampuan Berbagi	16, 17, 18, 19
6.	Empati	20, 21, 22, 23, 24
Total		24



Lampiran 4. Lembar Observasi

Berilah tanda cek (√) pada kolom yang sesuai menurut penilaian anda !

Nama :

Umur :

Jenis Kelamin :

***Keterangan**

1 = Tidak Nampak

2 = Kurang Nampak

3 = Cukup Nampak

4 = Nampak

No.	Aspek yang diamati	1	2	3	4
1.	Anak mengajak teman-temannya untuk bermain				
2.	Anak mau menerima bantuan dari teman dalam bermain				
3.	Anak mau meminjamkan mainan atau barangnya dengan orang lain				
4.	Anak menyapa teman-temannya untuk bermain				
5.	Anak saling berinteraksi dan bekerja sama dengan teman satu kelompoknya dalam bermain				
6.	Anak saling membantu dan aktif dalam bermain dengan kelompoknya				
7.	Anak tidak bertengkar dengan teman				
8.	Anak terlibat aktif dalam permainan/kegiatan				
9.	Anak mau melakukan permainan/kegiatan sampai selesai				

Lampiran 5. Rincian Lembar Observasi

No	Aspek	Item
1.	sosialisasi	Anak mengajak teman-temannya untuk bermain
2.	kemampuan berbagi	Anak mau menerima bantuan dari teman dalam bermain
		Anak mau meminjamkan mainan atau barangnya dengan orang lain
3.	komunikasi	Anak menyapa teman-temannya untuk bermain
4.	sosialisasi	Anak saling berinteraksi dan bekerja sama dengan teman satu kelompoknya dalam bermain
5.	empati	Anak saling membantu dan aktif dalam bermain dengan kelompoknya
6.	konsep diri sendiri dan orang lain	Anak tidak bertengkar dengan teman
		Anak terlibat aktif dalam permainan/kegiatan
7.	pemecahan masalah	Anak mau melakukan permainan/kegiatan sampai selesai

Lampiran 6. Input Hasil Skala Keterampilan Sosial Kelompok Eksperimen

Nama	Posttest	Pretest	Perubahan
Risma	79	69	10
Rahmalia	63	49	14
David	78	72	6
Mayyasya	68	64	4
Reynise	80	72	8
Lukman	71	62	9
Marsyase	75	67	8
Nimas	74	65	9
Abdi Azi	73	66	7
Fanissa	78	70	8

Lampiran 7. Input Hasil Skala Keterampilan Sosial Kelompok Kontrol

Nama	Posttes	Pretest	Perubahan
AP	47	40	7
PTV	56	48	8
NW	42	43	-1
MS	46	45	1
JI	47	45	2
RH	41	39	2
ZA	42	43	-1
AB	47	47	0
LMH	51	52	-1
RP	43	45	-2

Lampiran 8. Input Hasil Observasi

NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Total
risma	3	3	4	2	3	3	3	3	3	27
rahmalia	2	2	2	2	3	3	3	3	2	22
David	4	3	3	4	3	4	3	4	3	31
Mayyasya	3	4	3	2	4	3	3	4	3	29
Reynise	3	4	3	4	3	4	3	4	2	30
Lukman	4	4	4	2	4	3	4	3	4	32
marsyaSera	4	4	3	2	3	2	3	2	2	25
Nimas	4	3	3	3	2	3	3	3	2	26
Abdi Azizi	3	2	3	2	3	3	2	4	3	25
Fanissa	4	3	4	4	4	3	3	3	3	31

Lampiran 9. Output Mann Whitney *Pretest* Kelompok Eksperimen & Kontrol

Mann-Whitney Test

Ranks				
	kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
skorpretest	Eksperimen	10	15.40	154.00
	Kontrol	10	5.60	56.00
	Total	20		

Test Statistics ^a	
	skorpretest
Mann-Whitney U	1.000
Wilcoxon W	56.000
Z	-3.712
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 ^b

a. Grouping Variable: kelompok

b. Not corrected for ties.

Lampiran 10. Output Wilcoxon Pretest & Posttest Kelompok Eksperimen

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
pretest	10	65.6000	6.71979	49.00	72.00
posttest	10	73.9000	5.38413	63.00	80.00

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest - pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	10 ^b	5.50	55.00
	Ties	0 ^c		
	Total	10		

a. posttest < pretest

b. posttest > pretest

c. posttest = pretest

Test Statistics ^a	
	posttest - pretest
Z	-2.812 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.005

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Lampiran 11. Output Wilcoxon Pretest & Posttest Kelompok Kontrol

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
PRE_TEST	10	44.7000	3.80205	39.00	52.00
POST_TEST	10	46.2000	4.63801	41.00	56.00

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
POST_TEST - PRE_TEST	Negative Ranks	4 ^a	3.38	13.50
	Positive Ranks	5 ^b	6.30	31.50
	Ties	1 ^c		
	Total	10		

a. POST_TEST < PRE_TEST

b. POST_TEST > PRE_TEST

c. POST_TEST = PRE_TEST

Test Statistics^a

	POST_TEST - PRE_TEST
Z	-1.080 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.280

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Lampiran 12. Output *Gain Score* Mann Whithney Kelompok Kontrol Dan Eksperimen

Mann-Whitney Test

Ranks

	kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
skor	eksperimen	10	14.80	148.00
	kontrol	10	6.20	62.00
	Total	20		

Test Statistics^a

	skor
Mann-Whitney U	7.000
Wilcoxon W	62.000
Z	-3.271
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 ^b

a. Grouping Variable: kelompok

b. Not corrected for ties.

Lampiran 13. Dokumentasi





